

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

MAVIE/MYLIFE :
UN JEU NET ART RELATIONNEL
SUR LE THÉÂTRE DU QUOTIDIEN

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ COMME EXIGENCE
PARTIELLE DE LA
MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
GENEVIÈVE GILBERT

JANVIER 2010

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS

Ce travail constitue la culmination de mes apprentissages des dix dernières années en technologies de l'information. Comme artiste des arts visuels, je voulais maîtriser davantage d'outils ainsi que perfectionner et faire fleurir ma pratique artistique.

J'avais déjà abordé, dans mon travail vidéographique, des notions ayant trait à la condition humaine. Effectuer une recherche traitant principalement de l'interactivité humain-machine allait me permettre d'approfondir des questions autant techniques et conceptuelles que personnelles.

L'envergure de ce projet est assez importante. J'ai effectué la préproduction, production et postproduction sonore et visuelle avec *Apple* Final Cut et Logic Pro. J'ai conceptualisé, esquissé et créé le contenu visuel de l'interface avec la suite de logiciels *Adobe*. J'ai écrit le scénario interactif de mon jeu *MaVie/MyLife* et géré l'intégration du contenu avec les programmeurs. Vous pouvez prendre part à l'expérience du projet en vous rendant sur le site Internet <http://www.genevievegilbert.com>.

Je tiens à remercier mon directeur Simon-Pierre Gourd pour sa patience, son inspiration et sa rigueur créatrice. À souligner l'apport technique précieux de Pierre Mercure, Dany Beaupré et Abdel Ourahou. Remerciements à Jean Décarie pour nos discussions fort intéressantes lors du début de nos études et pour les idées illuminantes de Monique Régimbald-Zeiber.

RESUME

Cette oeuvre d'art web (Net Art) est une performance d'art relationnel où un joueur ou interacteur entre dans un dialogue, par le jeu, avec l'interface. Mon dispositif en ligne est accessible sur le site <http://www.genevievegilbert.com>. Ce jeu-parcours interactif se veut être une expérience sociale à partir de certaines actions de la vie quotidienne.

En explorant ce téléjeu (Chevassu, 1995, p.136), l'interacteur apprend à connaître les participants à des performances filmées pendant trois rituels banals de la vie de tous les jours. Dans un esprit ludique et participatif, l'interacteur peut choisir d'interagir et d'écouter les rencontres entre les trois protagonistes et moi-même. Il côtoie Pascale, Patrick ou Simon et les observe passer par des étapes d'attente, de toilettage et enfin, de rendez-vous : des actions banales qui mènent à un échange souvent drôle, spontané et inattendu. Les participants ont accepté d'être les cobayes de mon investigation sur les processus opératifs du désir dans le quotidien. Au sein du ludiciel, l'interacteur peut choisir dans quel ordre franchir les scènes. Il accumule des points en manipulant des éléments visuels et sonores, et découvre quelques vignettes vidéo cachées derrière un certain nombre d'artefacts. Il peut donc expérimenter le jeu dans le but d'accumuler des points ou simplement en déambulant de manière exploratoire dans chacun des trois mondes.

Cette oeuvre interactive utilisant les techniques et supports reliés à l'Internet a été précédée de plusieurs prototypes, et testée par des groupes témoins. Un rapport d'enquête a été mené à terme et le public cible de choix se trouve âgé de treize à trente-trois ans.

MOTS-CLEFS: INTERNET, NET ART, WEBART, JEU, LUDICIEL, COMMUNICATION, INTERACTION, PARTICIPATION, RELATION, ART, PERFORMANCE, THÉÂTRE QUOTIDIEN, MULTIMÉDIA, DESIGN, VIDÉO.

TABLE DES MATIERES

AVANT-PROPOS	ii
RÉSUMÉ.....	iii
TABLE DES MATIÈRES	iv
LISTE DES TABLEAUX ET FIGURES	vii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I.....	3
ENONCÉ D'INTENTION ET PERTINENCE COMMUNICATIONNELLE.....	3
1.1 Énoncé d'intention.....	3
1.2 Ma démarche	3
1.3 Aspects éthiques de ma recherche.....	11
1.4 Aspects sociopolitiques de mon projet.....	13
1.4.1 Le désir dans notre société	14
1.5 Pertinence communicationnelle.....	16
CHAPITRE II.....	19
ANCRAGES CONCEPTUELS	19
2.1 Références à l'eudémonisme de Gottfried Leibnitz	19
2.2 Le jeu vidéo comme art communicationnel	20
2.3 Le jeu vidéo comme art relationnel.....	29
2.4 Performance et théâtre de l'expérience	34
CHAPITRE III	39
CADRAGE DE L'OEUVRE	39
3.1 Type de projet et cybergendre	39

3.2	Influence en art relationnel : <i>Home-makers</i> , de Jeannie Finlay	40
3.3	Influence en jeu vidéo : <i>Braid</i> , de Jonathan Blow.....	42
3.4	Influence en Net Art: <i>L'espace du Chamane</i> , de J. Lefèvre	44
CHAPITRE IV		49
LE PROJET <i>MAVIE/MYLIFE</i>		49
4.1	Evolution du projet.....	49
4.2	Aspect compositionnel et expérimentations	51
4.2.1	Programmation	51
4.2.2	Son.....	55
4.2.3	Visuel.....	56
4.3	Rapport d'enquête: groupes témoins et évaluation	59
4.3.1	La démarche d'enquête pour le prototype « Kiss me » (V.1)	59
4.3.2	Les résultats de l'enquête et les propositions de modification	60
4.3.3	Retour critique	63
4.3.4	Public cible	64
4.3.5	Distribution.....	66
CONCLUSION.....		67
RÉFÉRENCES.....		69
APPENDICE A Schéma de la scénarisation interactive.....		76
APPENDICE C Figures expressives médiatiques utilisées		79
APPENDICE D Figures du rapport d'enquête.....		81
APPENDICE E Contenu du DVD		86

LISTE DES TABLEAUX

TABLEAU

TABLEAU 1: FIGURES EXPRESSIVES MÉDIATIQUES UTILISÉES	79
--	----

LISTE DES FIGURES

FIGURE 4.1:	PROTOTYPE VERSION 1.0 « KISS ME »	81
FIGURE 4.2:	SANDALE COMME ARTEFACT.....	81
FIGURE 4.3:	LA VISION DES TESTEURS.....	82
FIGURE 4.4	INDICE DE RÉPONSE PAR SEXE.....	82
FIGURE 4.5	APPRÉCIATION SELON L' EXPÉRIENCE	83
FIGURE 4.6:	CONSTELLATION: ASPECT VISUEL	83
FIGURE 4.7	CONSTELLATION: ASPECTS DE L'INTERACTIVITÉ.....	84
FIGURE 4.8:	PROPOSITION DE SQUELETTE POUR LA V. 2.0	84
FIGURE 4.9:	PROTOTYPE VERSION 2.0: « LE PROCESSUS »	85
FIGURE 4.10:	PROTOTYPE VERSION 3.0: « <i>MA VIE/MY LIFE</i> ».....	85

INTRODUCTION

À l'origine de ce travail de création interactive sur l'Internet se trouve mon questionnement, au sein de ma pratique artistique, sur les concepts de relations humaines et computationnelles et sur le désir. Il me semble en effet que la volonté et le désir occupent une place de tout premier ordre au sein de notre survie au quotidien, et que la gestion éclairée de ces questions, d'une perspective conceptuelle, est nécessaire à l'évolution et à la pérennité de notre espèce.

Cet essai présente, au chapitre I, ma démarche artistique et la pertinence communicationnelle de ce téléjeu. Je discute au chapitre II des concepts et ancrages théoriques qui sous-tendent mon approche. En réfléchissant au rôle de l'artiste au sein de la société, je tente donc de jeter les bases éthiques et sociopolitiques de ma recherche. Au chapitre III, je situe mon travail parallèlement à d'autres projets contemporains similaires au mien.

Le chapitre IV de ce document d'accompagnement décrit l'évolution dans le temps du téléjeu *MaVie/MyLife* et les techniques que j'ai utilisées pour le développer. En inscrivant mes choix esthétiques au coeur d'un langage qui m'est propre, je décris mes procédés d'expression et mes expérimentations sur les aspects sonores, programmationnels et visuels du projet.

CHAPITRE I

ENONCE D'INTENTION ET PERTINENCE COMMUNICATIONNELLE

1.1 Énoncé d'intention

L'intention artistique de départ pour le projet *MaVie/MyLife* est de proposer à un public utilisant l'Internet un univers intimiste qui s'appuie sur les relations humaines. Elle s'appuie sur l'hypothèse selon laquelle un dispositif interactif à exploration peut suggérer à ses interacteurs une poésie du réel dans un cadre scénarique basé sur l'art relationnel et le théâtre du quotidien. La recherche prend forme selon deux axes: par une recherche écrite – la production commentée – et par un projet numérique interactif de type expérimental. Je me suis demandée : « Comment puis-je mettre en relation les êtres humains par une console de jeu de type interactif ? ».

Les intentions éthiques de mon projet se veulent métaphysiques et conscientisatrices. En effet, ce projet vise à aider les interacteurs, dans un contexte amusant, à réfléchir sur le sens de l'existence humaine. Les intentions sociopolitiques se relient à une volonté d'améliorer le monde en réfléchissant sur le désir, qu'il soit individuel ou collectif ; elles sont également en lien avec l'importance de tourner notre attention à l'extérieur de nous-mêmes – vers les autres - et avec la vision qu'une meilleure vie sociétale pourrait aider la pérennité de notre terre et de notre espèce.

1.2 Ma démarche

Ma démarche artistique se concentre principalement sur les relations humaines et les codes de communication. En peinture, jusqu'en 1996, puis en art vidéo d'installation ou de monobande et maintenant en interactivité, j'ai toujours eu à cœur les relations humaines et les modes d'action qu'elles engendrent. C'est ainsi que j'ai commencé à

me questionner sur la praxis (action) – notion selon laquelle différentes opérations ou actions simples mènent à une finalité précise –, pour ensuite m’attarder plus spécifiquement sur la vie comme processus. L’art est devenu, pour moi, une suite d’activités réticulaires et non plus la création d’objets finis ayant pour but d’être montrés en musée ou dans la ville.

Par des oppositions de sens souvent formelles, j’utilise le son et les images numériques pour stimuler l’imaginaire chez le spectateur. Par le passé, j’ai questionné la notion de désir chez les êtres humains et utilisé, dans mes installations (Couelle, 1998) de la peluche, matériau tactile incitant le spectateur à toucher mes sculptures. Dans le travail actuel, je propose au public, par l’interactivité d’une interface écran attaché à un ordinateur, de découvrir l’œuvre en y faisant se dévoiler des sons et images. Cette recherche m’a amenée à développer une mise en forme innovatrice des processus relationnels de communication entre les êtres humains et un système informatique avec écran et souris. Les problématiques que j’aborde sont celles qui sont liées à la présence et à l’interaction humaines au sein d’un système d’intelligence artificielle.

Mon travail s’inscrit dans une perspective sociologique qui ouvre mon questionnement sur la problématique du réel. En effet, j’espère contribuer au mouvement de l’art relationnel en le replaçant dans le contexte de l’immédiateté, de la proximité qu’implique le quotidien vécu au contact d’autres êtres humains, ainsi qu’au contact des machines. J’ai étudié la scénarisation traditionnelle pour développer une « histoire » anti-intrigue et pour analyser dans quelle mesure il serait possible de l’utiliser au sein du parcours navigationnel. En effet, être à même de proposer un discours relationnel entre les êtres humains et les machines, c’est surtout être capable de comprendre les mécanismes qui le sous-tendent. Créer des événements, des actions

ponctuelles dramatiques ou ennuyantes, écrire ensuite, par les médias, la narrativité de la vie quotidienne et ses recommencements, et me questionner sur le type d'ergonomie interactive nécessaire à cette approche.

À partir du concept de base de l'esthétique relationnelle (Bourriaud, 2001), la communication entre les êtres humains se découvre principalement en observant le contenu des vidéogrammes. La communication entre les êtres humains et les machines se définit par le type de dispositif que j'ai conçu, inspiré des scénarios de jeux vidéos. Les points de convergence de ces deux champs sont explorés en tant qu'hypothèse selon laquelle la représentation de la vie quotidienne au sein de la culture des *games* se retrouve aussi à l'extérieur de celle-ci, dans le quotidien qui entoure l'interacteur qui joue avec le dispositif. Car l'interacteur joue dans son salon, sur sa table de travail, devant son ordinateur. Il expérimente ce dispositif traitant du quotidien *dans* son propre quotidien. Le projet *MyLife/MaVie*, dans les lieux où il est expérimenté autant que dans son contenu, explore ces tangentes. Le sonore y dévoile plusieurs de ces moyens pour une lecture hybride et multisensorielle de l'œuvre.

Ce téléjeu s'inscrit dans ma démarche pour ouvrir davantage le champ de mes investigations en regard des relations humaines en général, et du désir et du plaisir en particulier. Je souhaite illustrer, de manière interactive, les incidences anthropologiques de l'asservissement au désir.

L'anthropologie est définie comme étant *l'étude de l'espèce humaine des points de vue anatomique, physiologique, biologique, génétique et phylogénétique* (Mével, 2001, p.72). Un aspect important de ma recherche portant sur le comportement humain puise plus précisément, dans les aspects sociaux et psychologiques de l'anthropologie. Mon questionnement sur le désir, le fantasme et ses objets m'a permis de faire évoluer mes idées et de mettre en exergue les cycles et les

asservissements de la vie humaine. Par la captation vidéo de moments de vie, j'aborde les aspects répétitifs et les dépendances reliées au désir. Ce faisant, j'ai mis au jour l'articulation du désir au langage en installant des dispositifs qui permettent au spectateur de choisir librement – tout en étant guidé par ma narrativité – ce qu'il fera pendant l'expérience.

La visée de mes intentions initiales de recherche sur le désir et sur la manière dont celui-ci peut nous aider à atteindre le bonheur, était liée à mon questionnement sur la naissance d'un ou de plusieurs désirs. Selon moi, maints besoins que nous nous créons relèvent de la pression qu'exercent sur nous les gens et la culture environnante.

Mes lieux du quotidien sont truffés d'espaces temporels et physiques où l'imaginaire et le fantasmatique se taillent aisément une place. L'émergence de ces espaces ne relève que de ma volonté et de ma capacité à ne pas trop me soustraire au pragmatisme, au rationnel. Dans ce projet, je désire montrer le réel, faire voir un quotidien qui est certainement près du mien et démontrer que mon habitat est typiquement nord-américain. Je souhaite représenter la vie simplement, dans ses plus aliénants et ses plus ludiques recommencements.

Je ne crois plus à la création d'objets matériels: le numérique est un support léger pour la transmission des idées et pour mes intentions actuelles. Je souhaite stimuler l'imaginaire des gens même si je les transporte chez de vrais gens, et non pas chez des personnages fictifs. Je veux transformer la vision des interacteurs en ce qui concerne les notions de plaisir, de désir et à propos des processus qui s'opèrent sous la poussée de leurs pulsions de vie, tendant trop souvent justement vers l'autosatisfaction. Je veux amener les interacteurs à voir sous un autre œil ce qu'ils

croient être le bonheur.

J'affirme que l'art contemporain est mort. Je ne veux plus d'images à regarder, mais des expériences à vivre. Devant la télévision, je ne vis pas; je prends du poids, je deviens malade, obèse. Je suis tannée (sic) de la beauté léchée, construite, matérielle. Vous me direz alors qu'il serait nécessaire de définir en quoi consiste l'art contemporain du milieu des centres d'artistes, musées, et publications sérieuses sur l'actualité des arts visuels. Mais pourquoi? Il y a plusieurs débats sur les enjeux de l'art contemporain, tout comme il y en a plusieurs sur les enjeux des médias et de la communication. Vous vous demanderez certainement dans quel état les médias contemporains se trouvent. C'est simple: *tout* devient « média » en ce moment. C'est pourquoi nous disons que l'art contemporain est mort: l'art n'est plus art, de nos jours, s'il n'est pas « communicationnel », relationnel ou presque entièrement, « performatif ».

Dans mon projet, j'ai voulu que l'interacteur soit confronté à ses instincts, fantasmes et désirs *les plus angéliques comme les plus pervers*, car nous savons qu'au sein de ce virtuel où nous naviguons *comme des âmes en apesanteur* (Forest, 1983, p.24), ces désirs seront possiblement décuplés. Or, contrairement à ce que notre société nous incite à croire, décupler nos désirs ne nous permet pas nécessairement d'atteindre l'état de bonheur. Depuis quelques décennies, dans le contexte d'une économie intransigeante, froide et sans empathie envers autrui, notre spiritualité – le désir du retour aux « vraies » valeurs – a tout doucement refait surface. De là l'émergence de cette nouvelle esthétique. Une esthétique d'acceptation : pastorale, génératrice de vie, communautaire. Un des aspects déconcertants de notre époque postindustrielle réside dans le fait que les êtres humains sont confrontés à des valeurs qui s'opposent. Comme le démontre si habilement Peter Timms, dans son ouvrage *Mais qu'est-ce qui ne va pas avec l'art contemporain ?*, « [celui-ci] est étouffant de narcissisme. Il se

raccroche désespérément aux liens très sécuritaires qu'il entretient avec le rationalisme, l'instrumentalisme et le matérialisme [...] » Il ajoute : « Il est effrayant de voir combien l'art contemporain est narcissiste de nos jours » (Timms, 2004, p.12) [Ma traduction]. Je prends position dans ce travail pour un art qui se veut à l'opposé du narcissisme. Je veux ouvrir les yeux du public sur le fait qu'une oeuvre peut-être amusante, même si l'ironie utilisée est en fait le symptôme d'une grande détresse.

« Artists who wryly observe the ironies of our everyday lives have got themselves stuck in neutral. They rarely appear to believe in anything. They often make a point of not believing in anything. They simply adopt positions¹ (Timms, 2004, p.79) ».

Plusieurs artistes contemporains ne font qu'utiliser les aspects ironiques, humoristiques de notre quotidien tout en soulignant très clairement qu'ils ne croient pas en quoi que ce soit de particulier. Ils adoptent une position mais ne « prennent » pas position. C'est l'art pour l'art. Ici, dans *MaVie/MyLife* je parle de l'ironie du quotidien parce que je veux changer la vision du monde sur l'art, celui que le monde, le public, ne comprend jamais. Je veux un jeu de *La Petite Vie* (série télévisée de Radio-Québec, 1995-2007), une « petite vie » interactive, au sens métaphorique, et figuré. L'art que je pratique est social, environnemental, engagé, transif, englobant. Amusant, aussi. Léger, mais lourd et relationnel.

Le réalisme que suggère les performances et les captations audio sont, comme le mentionne Timms, un symptôme de l'idée de matérialisme. C'est pourquoi j'affirme que l'art de raconter des histoires de manière linéaire – comme la scénarisation cinématographique le fait – est mort. Le cinéma est mort. La vraie imagination se retrouve dans la créativité et l'innovation en intelligence artificielle et en interactivité.

¹ Les artistes dont le travail traite de manière forcée de l'ironie de notre vie quotidienne font souvent état d'une grande indifférence. Ils semblent ne croire en rien. Ils sont souvent fiers de ne croire en rien. Ils ne font que se rallier, tout simplement, à certaines positions (Timms, 2004, p.79) [Ma traduction].

Nous faisons du « cinéma réalité » à l'intérieur d'un jeu, où le public est appelé non pas à s'asseoir et subir, mais à participer, à jouer et à interragir. *Our demand that everything – television shows, movies, zoo enclosures, works of art– be as 'realistic' as possible is a symptom of our materialism, suggesting that we might have lost the capacity for imaginative recreation* (Timms, 2004, p.172).

Je ne prétends pas faire un art régressif, matérialiste pour autant. Ce que vous voyez dans *MaVie/MyLife*, vous le faites à tous les jours, et vous voyez les autres le faire. C'est la « télé réalité » pour le web, c'est la réalité des gens qui interagissent – avec machines, avec les humains, et vice-versa – c'est le monde de notre vie quotidienne avec tous ses recommencements. Mais la notion de relation avec d'autres personnes – et en l'occurrence, avec des machines technologiques – était primordiale et au centre de ma préoccupation théorique. Cet aspect maïeutique –au sens socratique– des relations est aussi exploité dans le design de l'ergonomie cognitive, c'est-à-dire la programmation et la structure de la navigation. C'est pourquoi, au coeur de ce matérialisme que je condamne, je dis que l'art contemporain est mort. L'art qui prend place dans un environnement « physique », et qui n'est pas « interactif » est mort. Fini l'art qui ne peut être compris du peuple, qui n'est pas représentatif, qui n'est pas « relationnel ». Comme le mentionne Ihab Hassan :

Le modernisme s'est préoccupé du travail fini, maintenant le post-modernisme se préoccupe du processus. La centralité, la narrativité et la transcendance sont modernes; la décentralisation, l'antinarrativité et l'immanence sont post-modernes (Hassan, 1991, p.41-45).

Mais cessons de jouer sur les mots, même si, de nos jours, le jeu [jouer] est *un plaisir qui se partage* (Rifkin, 2000, p.261).

² Nos attentes à ce que tout soit aussi réaliste que possible – émission de télévision, spectacles, films, zoos et œuvres artistiques – est un symptôme de notre matérialisme, qui suggère que nous avons possiblement perdu notre capacité imaginative dans nos activités de loisirs [Ma traduction].

Un nouvel archétype humain est né. Il adore essayer de nouvelles choses et il est moins intéressé à accumuler des biens. Il a la capacité d'interagir dans des mondes parallèles simultanément et peut changer très rapidement leur personnalité pour équivaloir n'importe quelle autre réalité qui se présente à lui – une réalité simulée ou réelle. Le psychologue Robert J. Clifton appelle cette nouvelle génération les humains « protéens ». Ils voient le monde comme une grande scène et leur vie comme une série de performances (Rifkin, 2000, p.187) [Ma traduction].

Je suis le nouvel humain protéen: je pense dorénavant le monde comme étant une scène et ma vie comme une série de performances. La vie n'est plus la même. Elle se vit, s'expérimente; elle ne s'achète plus. La vie se partage, nécessite que je crée des liens avec ma communauté. La vie appelle cela pour nous sortir de notre dépression, et nous donner espoir. Il y a toujours un ami ou deux, non loin, pour nous faire sentir que la vie vaut la peine d'être vécue. La vie, somme toute, est relationnelle.

Comme l'a dit Nam June Paik, de toute manière, « [...] il n'y a plus rien à acheter » (Rifkin, 2004, p.144). Alors pourquoi construire, créer des objets d'art « matériels »? Massimo Guererra a saisi toute l'ampleur de cette question avec ses séries de performances utilisant de la nourriture. « Entre nous tous », c'est l'espace que Guererra travaille et c'est précisément celui qui existe entre les corps, entre les êtres, entre le privé et le public. Un espace social traversé de désirs individuels, de malaises relationnels, de bonheurs domestiques et d'idéologies dominantes (Canada Millénaire, 2006). Déjà Leibnitz (en 1714) nous montrait que ce n'est que par les autres qu'on peut vraiment être heureux:

La position leibnizienne se laisse exprimer ainsi: la sagesse, science de la félicité, montre que notre bonheur augmente avec celui d'autrui, en particulier si nous en sommes non seulement les témoins ou les bénéficiaires mais la cause : « La sagesse qui est la connaissance de notre propre bien, nous porte à la justice, c'est-à-dire à un avancement raisonnable du bien d'autrui » (Canto-Sperber, 2004)

Quels artistes d'aujourd'hui veulent encore le bien d'autrui, en s'oubliant presque totalement eux-mêmes? Mon projet est relationnel par son interactivité (relation humain/interface) ainsi que par le contenu des vidéos des performances initiales qui montrent deux êtres en relation l'un avec l'autre. Il prend position sur la dualité chair/esprit et souhaite contrer le narcissisme rampant de notre milieu.

Je crois que le vertige de l'hypermonde (Fisher, 2003, p.21) et des nouvelles technologies nous a catapultés hors de nous-mêmes, hors de notre capacité à vivre en harmonie avec la nature, incluant les êtres humains qui nous entourent. Dans la prochaine section, je définirai les aspects sociopolitiques du projet d'un point de vue anthropologique, et nous verrons pourquoi plusieurs penseurs et philosophes, tel que Bertrand Russell (Russell, 2000) se sont posés des questions sur le sens de leur vie en société. J'expliquerai aussi certains aspects sociopolitiques de la notion de bonheur, et je parlerai d'une des théories du philosophe Leibnitz (1646-1716) qui porte sur l'eudémonisme.

1.3 Aspects éthiques de ma recherche

What do I want to have that I don't have already?
What do I want to experience that I have not experienced yet
(Rifkin, 2000, p.145).

J'ai observé que les études sur le bonheur ont pris un essor considérable depuis les dix dernières années. Anne-Marie Ninacs (Ninacs, 2001, p.187), citant le philosophe Pierre Bertrand, se posait déjà en 2001, la question éthique suivante: *Qu'est-ce que l'homme fait de sa vie?* De nombreux philosophes se sont posés la même question au fil de l'histoire; Ninacs et Bertrand ne sont pas les premiers à le faire. Mével affirme que « l'éthique est la science des mœurs et de la morale. Elle est l'ensemble des règles de la morale » (Mével, 2001, p.571). Elle vise à répondre à la question « Comment faire pour bien faire ». Pour moi, l'éthique fait appel à la réciprocité: elle

émerge de mes relations sociales et me permet de me construire une structure de valeurs. À l'image de J. J. Rousseau je vois l'éthique comme un contrat social. La société n'isole plus ; elle rassemble. Les questionnements contemporains sur la place de l'humain dans la société sont ici abordés et – plus précisément pour l'objet de ma recherche – à partir du rôle éthique de l'œuvre artistique, productrice de sens.

L'art pour plusieurs artistes contemporains consiste souvent à créer des moments de restauration et de vulnérabilité. Nous avons maintenant davantage « accès » les uns aux autres parce que ce concept permet de mieux mesurer nos relations sociales (Rifkin, 2000, p.115). Nous vivons un changement progressif du concept de propriété ou de possession qui se transforme en un concept d'« accès » aux relations humaines. Mon projet, où je développe des relations toutes particulières avec trois de mes amis, sous-tend cette idée d'accès aux autres et, par le fait même, mérite que les questions éthiques y soient abordées.

Ce projet porte sur la simplicité d'être « ensemble » et sur l'impact qu'a cette conception sur le bonheur dans le quotidien. Le bonheur se définit comme *un état de bien-être, de félicité* (Mével, 2001, p.191). Dans la publication du Centre des Arts Actuels Skol intitulée *Les Commensaux, Quand l'art se fait circonstance*, des questions profondes sont soulevées sur le sens de l'existence et la place de l'artiste comme individu en relation avec les autres en société.

L'existence ne trouverait son véritable sens que dans les transports de l'homme hors de lui-même [...] Conscients du pouvoir de transformation et de révélation qu'ont, pour et sur eux-même, leurs simples gestes de création, leur processus –l'atelier étant, bien entendu élargi ici à l'ensemble des espaces, des activités et des moments de la vie–, ce sont précisément eux que les artistes offriront en exemple, cherchant non plus seulement à montrer ou à transmettre, mais davantage à partager, voire à propager ce pouvoir libérateur qu'à même l'action la plus gratuite (Ninacs, 2001, p. 187-189).

Donner. Donner gratuitement. L'action gratuite, c'est aussi celle que nous devons poser dans la vie de tous les jours, comme ces participants à ma performance qui m'offrent des cadeaux excentriques ou ludiques après les étapes de toilettage, lorsqu'enfin la conclusion du processus de préparation et le résultat de cette rencontre se sont cristallisés en l'action simple d'une accolade ou un baiser sur la joue ou sur l'épaule. Les pratiques d'art contemporain, tournées vers les actions humaines plutôt que les objets d'art comme finalité, ont une odeur très compassionnelle, très « restauratrice ». Par les différentes formes que prend la notion d'interaction dans *MaVie/MyLife*, je souligne l'importance de circonscrire nos actions vers l'Autre, ou la technologie, pour aussi cerner le mieux possible la portée de nos comportements.

1.4 Aspects sociopolitiques de mon projet

La conception mécaniste du monde a finalement échoué parce qu'elle ne visait pas à une plus grande cohérence. Elle a plutôt mené à la fragmentation et encouragé l'exploitation égoïste des autres et de nos ressources communes [...] (Zohar, 1990, p.234).

J'ai mis sur pied le projet *MaVie/MyLife* en me questionnant, tout au long de la recherche, sur les aspects sociologiques et politiques qui le sous-tendent. Voici certains points qui ont marqué mon aventure et qui, selon moi, nécessitent éclaircissement.

Je suis consciente de l'immense impact qu'ont, sur l'individu et la société, les ordinateurs, les équipements technologiques, les téléphones cellulaires ou interfaces sensibles ainsi que tout autre nouveau gadget numérique se commercialisant ou non, que l'on voit et expérimente dans les centres d'artistes ou qui sont disséminés dans les villes comme art public. Je suis consciente aussi de leur absence dans les pays en voie de développement.

Les enjeux démocratiques et sociopolitiques de mon projet de média expérimental sont multiples. Ils concernent principalement la réception d'une oeuvre interactive par des groupes d'individus, tel que la génération « Y », qui sont familiers avec la technologie ou avec l'art. L'individu, dans nos démocraties, apprend par les médiums de communications comme la télévision, les journaux, l'Internet et bien sûr, par sa vie familiale et une éducation de base dans nos écoles privées et publiques. Je suis parfois exaspérée par le trop grand nombre de sources d'informations et la pléthore de moyens de divertissement: cela me donne le vertige et me rend malade – physiquement, et parfois aussi psychologiquement.

1.4.1 Le désir dans notre société

Le désir devient souvent une béquille pour certains d'entre-nous car nous sommes confrontés à beaucoup trop de publicité. Au début de ma recherche je croyais que le désir était le moteur de toute chose. Ma vision était en effet phallocentrique, au sens freudien du terme. C'est en recherchant la notion de désir que je me suis questionnée sur le bonheur, et que mon chemin m'a amené à me pencher sur la notion d'ataraxie ou de satisfaction, la non réalisation de tous nos désirs, et le caractère spirituel d'une telle approche. Deleuze et Guattari, dans *L'anti-Oedipe* (1972), « refusent la

définition classique du désir comme l'idée d'une chose manquante ». Ils soutiennent que « loin d'être une représentation créée par un vide, le désir doit se concevoir comme une réalité pleine, une "machine" à produire » (Weill, 2008). Je perçois le désir comme faisant partie d'un processus ayant une finalité: trouver le bonheur. Pour moi, le désir est sain s'il s'inscrit dans une praxis utilisant habituellement la compassion et l'humilité pour se déployer.

Mais qu'est-ce donc que le désir? Un acte animal ou conscient? Dans le projet *Ma Vie/MyLife*, j'ai utilisé la métaphore du désir parce que je voulais que les interacteurs s'associent avec leurs propres besoins – naturels ou construits culturellement – tirés de leur vie quotidienne. J'ai donc voulu m'exposer comme artiste, avec mes alliés, à un environnement simple, où les actions semi-scénarisées et ensuite posées sont banales. Je souhaite que l'interacteur – comme lorsqu'il est spectateur au cinéma – s'associe au personnage qui se trouve devant lui, un être de désir qui, dans toutes ses activités, recherche avec empressement le bonheur.

Nous voulons que l'interacteur s'immerge dans cet hypermonde et que la simulation soit si intense que ses yeux, ses oreilles, ses mains en viennent à croire à son hypermatérialité. Nous voulons que cet hypermonde prenne corps, un corps multimédia capable d'exciter leur cinq sens et de susciter leur interactivité (Fisher, 2003, p.21).

C'est selon cette idée que la notion de désir est scrutée dans le processus de toilettage ou « beautification » que traversent mes alliés, ceux et celles qui participent aux performances. Les étapes au travers desquelles les participants transitent et sont filmés, captés par la caméra, témoin intime de chaque performance, illustrent bien cette idée. Ces étapes ont pour but de faire réfléchir sur les notions d'anticipation, de désir et de volonté. Si elles sont réalisées, elles peuvent rendre, ironiquement, plus « heureux » les gens ordinaires dans leur quotidien. Le désir individuel, je crois, est aussi collectif. Il est intrinsèquement sociopolitique.

1.5 Pertinence communicationnelle

Le processus de réalisation de ce projet est et a toujours été communicationnel, par essence. Ce processus est transformatif, rhizomatique, exponentiel. Rhizomatique, parce qu'il fait se déployer par l'interacteur plusieurs images, sons et vidéogrammes de manière non linéaire, créant à chaque fois une poésie différente. Comme le dit Jeremy Rifkin, ce qui prend le plus de valeur dans notre économie ce sont les concepts, les idées et les images. La vraie richesse se trouve dans l'imagination des êtres humains et dans la créativité. Je veux « rendre compte de la richesse sensorielle et relationnelle de l'expérience humaine » (Manzini, 1991, p.88).

La communication et la relation interpersonnelle sont deux termes proches. La relation désigne la forme et la nature du lien (familial, de voisinage, professionnel...) qui unit deux personnes. La communication est le rapport d'interaction qui s'établit lorsque les partenaires sont en présence. Ce rapport s'analyse à trois niveaux: intrapsychique (les dimensions de la personnalité de chacun des protagonistes), interactionnel (la structure relationnelle et sa dynamique) et social (le contexte culturel avec ses normes, ses valeurs et ses rituels dans lequel il se place) (Edmond et Picard, 2002, p. 117).

Dans le contexte du ludiciel *MaVie/MyLife*, le rapport communicationnel engendré est interactionnel et social. Premièrement, la dynamique du jeu demande à l'interacteur d'entrer en relation avec un monde virtuel et de possiblement prendre connaissance de certains aspects de la vie d'une personne par ses vidéos, ses textes, ses fichiers audio; bref, son « monde ». Deuxièmement, les types de personnes rencontrées en ligne sont liées à un contexte social qui leur est propre, ce qui signifie que les valeurs qui sont démontrées ainsi que les rituels propres à leur mode de vie constitueront ce rapport d'interaction que nous cherchons à définir. Il va sans dire que ce rapport d'interaction est aussi influencé par les techniques courantes dans le contexte technologique et social actuel; toute communication est nécessairement

modifiée par le progrès technique. La dynamique de la relation ne serait possiblement pas du tout la même si les moyens technologiques que sont l'Internet et la vidéo numérique n'existaient pas.

Ce projet comporte des sons et des images extraites de la vie quotidienne et mises en scène au travers d'une navigation ludique. Je souhaite que le spectateur devienne acteur, interacteur pénétrant un univers étroitement lié à des lieux lui étant familiers. « La rencontre avec l'œuvre génère moins un espace (comme dans le cas de l'art minimal) qu'une durée. Temps de manipulation, de compréhension, de prise de décisions, qui dépasse l'acte de « compléter » l'œuvre par le regard » (Bourriaud, 2001, p.61). Je crois en l'internationalisation de l'art; même s'il se dématérialise, il se répand à la même vitesse que met Google à répondre à nos questions écrites. Je crois en la dissémination de mes idées de manière numérique. Je souhaite montrer un travail filmé à Montréal, mais qui peut-être expérimenté depuis n'importe quel ordinateur dans le monde. J'ai choisi de réaliser une production média expérimentale en utilisant un médium de notre époque, soit le réseau d'Internet, ainsi que le support du DVD (Digital Vidéo Disk). Mais pourquoi utiliser les supports du DVD et d'Internet? Parce que les techniques de communication disponibles à nous-mêmes artistes, développeurs et créateurs, sont les plus récentes et les plus innovatrices. Je souhaite penser *au-delà* du milieu de l'art contemporain car

le domaine des arts est en retard sur d'autres secteurs de la pensée et de l'activité humaine où l'on oeuvre déjà sur des concepts, des bases de données qui sont parties intégrantes d'un nouveau présent. [Nous ne croyons] pas qu'il soit un autre domaine des arts, littérature, théâtre, architecture, cinéma, qui soit si caricaturalement coupé de la réalité de notre temps (Forest, 1983, p.41).

À cet effet, mes intentions de recherche puisent dans les mouvements intellectuels et techniques de notre époque, ceux-ci n'étant pas limités au milieu en vase clos de l'art

contemporain international. La puissance créatrice d'un nouveau médium est infinie; les utopies *peuvent* devenir réalité.

...les apparitions successives dans l'histoire de l'humanité des techniques de transformation des matériaux, des techniques de l'énergie, aujourd'hui des techniques de l'information. Ces différentes étapes [...] ont conditionné la nature de certaines formes d'art à un moment donné et continueront de les conditionner. La plus récente, la technique de l'information, ne produit plus d'objets mais des informations [...]. L'évolution des sociétés avancées, avec leurs technologies avancées, a fait apparaître un mouvement de conversion continu vers le secteur tertiaire opposé aux tâches de transformation de la matière. Pour quelles raisons l'art échapperait-il à cette évolution qui affecte tous les autres secteurs de la société? Par quel miracle ou quelle aberration mystérieuse échapperait-il aux sollicitations sociologiques, aux impératifs technologiques imposés par le contexte? Les sociologues ont constaté que dans nos sociétés, plus de la moitié des actes des individus est consacrée à la communication et non plus à la transformation ou au transport de la matière (Forest, 1983, p.47).

Comme le dit Fred Forest, le support de l'expression détermine inévitablement le contenu de l'expression (Forest, 1983, p.41). La raison pour laquelle j'utilise l'*Internet* et autres médias interactifs pour communiquer mes idées – et non pas simplement l'écriture en publiant un ouvrage, ou la radio en transmettant verbalement mes idées – est que je peux multiplier le sens de ce que j'avance en amalgamant, en faisant converger différents médias pour les exposer. Une image ne vaut plus mille mots: le son, la musique, l'audio et l'image animée transportent les idées et l'imagination bien plus loin qu'une image fixe le faisait autrefois.